



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1	SOUMETTRE LE ROYAUME À UN	
MATERIEL IBM/PC NECESSAIRE ...	2	CONTRÔLE POLICIER	18
PROCEDURE D'INSTALLATION	2	COMBAT TACTIQUE	19
DEPANNAGE	3	FONCTIONS POLITIQUES	22
INTRODUCTION	6	LE SYSTÈME D'EVALUATION	
OBJECTIF	6	DEVOS RELATIONS	22
UTILISATION DU REPERTOIRE	7	LE PAPE	22
DIDACTICIEL	7	BONHEUR	23
SECTION DE REFERENCE	8	ENVOI D'UN ECLAIREUR	23
LIVRE DE CONCEPTION	9	ENVOI D'UN ESPION	23
LANCEMENT D'UN JEU	9	MARCHANDS	24
CONSTRUCTION DU CHATEAU ..	10	DIPLOMATES	24
OPTIONS DE JEU	10	CONSEIL	25
PRÉPARATIFS	10	GAGNER LE JEU	25
ACCOMPLIR DES TÂCHES	11	AUTRES CARACTÉRISTIQUES DE	
CONSTRUIRE ET PROTÉGER LE		CASTLES II	26
ROYAUME	13	STRATÉGIE À LONG TERME	26
LE MARCHÉ NOIR	13	TÂCHES ADMINISTRATIVES	27
LE CHÂTEAU	14	(ADMINISTRATIVE TASKS)	27
FONCTIONS MILITAIRES	16	TÂCHES MILITAIRES (MILITARY	
L'ARMÉE	16	TASKS)	28
ATTAQUER	17	TÂCHES POLITIQUES	30
LES ARMES	17	(POLITICAL TASKS)	30
SABOTEUR	18		

MATERIEL IBM/PC NECESSAIRE

Pour jouer à l'édition CD-ROM de Castles II : Siège et conquête, vous devez disposer du matériel suivant :

- 20 MHz 386SX ou supérieur (nous recommandons le 386DX pour un meilleur fonctionnement du jeu) ;
- 512Ko de mémoire d'expansion (EMS) ;
- un gestionnaire de la mémoire d'expansion (tel que EMM386.EXE, QEMM ou 386MAX) conforme au LIM 3.2 ou version supérieure ;
- environ 6Mo de mémoire disponible sur le disque dur
- une carte son Pro Audio Spectrum, Sound Blaster, ou toute autre modèle 100% compatible;
- un lecteur de CD-ROM (d'une capacité d'environ 150K par seconde) conforme au MPC;
- un écran VGA 256 couleurs (le MCGA n'est pas supporté) ;
- une souris Microsoft (TM) ou un autre modèle compatible ;
- DOS 5.0 ou version supérieure
- des haut-parleurs ou un casque

PROCEDURE D'INSTALLATION

1. Tout d'abord, assurez-vous que votre lecteur de CD-ROM est bien connecté et que votre gestionnaire est effectivement chargé. Vérifiez quel lecteur est affecté au CD-ROM et que vous disposez d'une mémoire vive suffisante pour jouer.
2. Insérez le CD-ROM Castles II dans le lecteur et attendez la fin du chargement. Tapez la lettre qui correspond au lecteur du CD-ROM suivie de :, puis appuyez sur Entrée. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM est D, tapez D: et appuyez sur Entrée.
3. Maintenant tapez INSTALL et appuyez sur Entrée. Vous serez guidé durant toute la procédure d'installation. Cette commande copiera un certain nombre de fichiers sur votre disque dur, dans un répertoire de votre choix. En raison de la complexité des animations et des effets sonores du jeu, le CD-ROM ne peut pas lire ces fichiers pendant le jeu.
4. Pour jouer, vous n'avez qu'à changer de répertoire en tapant : CD_/C2CD. Tapez C2 CD pour lancer le jeu.
5. Pour un meilleur rendement, écoutez les sons produits par votre carte son et par votre CD-ROM dans les mêmes haut-parleurs. Dans sa séquence d'introduction, Castles II produit une qualité sonore entièrement numérique. S'il ne vous est pas possible de connecter les deux

sorties aux mêmes haut-parleurs, nous vous suggérons de relier les sorties CD-ROM aux haut-parleurs pendant l'introduction, lorsque vous jouez pour la première fois, et de basculer vos haut-parleurs vers la carte son pour le reste du jeu. Seule la séquence d'introduction du jeu possède la qualité sonore numérique.

6. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un lecteur conforme aux normes CD pour lire la séquence d'introduction de Castles II. Mais soyez très prudent ! Ne lisez que la seconde piste du disque. La première piste contient les informations concernant le jeu et leur lecture pourrait endommager votre matériel audio.

DEPANNAGE

Question. «Le jeu m'informe que je ne dispose pas d'une mémoire suffisante».

Réponse. L'édition CD-ROM de Castles II : Siège et conquête nécessite 520K de mémoire inférieure disponible et 512K de mémoire d'expansion (EMS). Pour vérifier le volume de mémoire dont vous disposez, tapez, à l'invite du DOS la commande MEM, et recherchez la taille du plus gros programme exécutable. Cette valeur ne doit pas être inférieure à 532 000 (cela correspond à 520 Ko en code décimal).

S'il vous faut plus de mémoire inférieure, essayez de déplacer les programmes TSR et Gestionnaire de périphériques qui figurent dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, dans la mémoire supérieure. Assurez-vous que l'instruction DOS=HIGH,UMB se trouve bien dans le fichier CONFIG.SYS. Vous pouvez encore gagner de la mémoire en lançant un programme comme MEMMAKER du DOS 6.0, OPTIMIZE du QEMM ou MAXIMIZE du 386MAX. En déplaçant vos programmes TSR dans la mémoire supérieure, ces programmes libèrent la mémoire inférieure. Voici une ligne caractéristique du fichier EMM386.EXE que vous pouvez trouver dans le CONFIG.SYS :

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 640
```

Pour plus d'informations, consultez votre manuel DOS. Assurez-vous également que vous lancez votre ordinateur avec le DOS et que vous ne fonctionnez pas sous un DOS shell depuis Windows.

*Q. «Le jeu ne fonctionne pas car il ne trouve pas mon matériel son.»
«Comment configurer le jeu pour utiliser ma carte son?»*

R. L'édition CD-ROM de Castles II : Siège et Conquête nécessite une carte son car elle utilise la capacité de production de son numérique de cette carte. Si celle-ci est installée dans la configuration par défaut, le jeu devrait être capable de la localiser. En revanche, des problèmes peuvent survenir si votre réglage ne correspond pas à la norme, ou si la carte son

est en conflit avec une autre carte. Lorsque le programme fonctionne pour la première fois, il vous demande de spécifier le type de votre carte son. Il vous posera ensuite quelques questions concernant les paramètres de votre carte. Vous pouvez également revoir ces mêmes options si vous maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que le programme lance ou efface le fichier CASTLES2.CFG situé dans le répertoire C2CD de votre disque dur. Les cartes Pro Audio Spectrum sont configurées automatiquement par le logiciel pilote chargé dans votre fichier CONFIG.SYS. Si le programme ne parvient pas à reconnaître une carte Pro Audio Spectrum, il faudra probablement modifier les options du pilote.

La ligne de commande du CONFIG.SYS standard pour cette carte doit ressembler à ceci :

```
DEVICE=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS D:3 Q:7 S:1,220,1,5
```

ou :

```
DEVICE=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS D:3 Q:5 S:1,220,1,7
```

Vérifiez bien qu'il est écrit S:1 suivi d'autres valeurs et pas S:0. Le S:1 lance l'émulation de la carte, ce qui est nécessaire pour ce programme. Assurez-vous également que les canaux DMA et IRQ qui assurent l'émulation Sound Blaster ne sont pas en conflit avec ceux des paramètres D: et Q:. Les deux lignes de commande ci-dessus sont correctement formulées.

Lorsque le programme vous demande d'entrer l'adresse du port, le canal DMA et la valeur IRQ concernant la carte Pro Audio Spectrum, utilisez bien les valeurs spécifiées dans l'instruction S:1 (ou appuyez sur Entrée pour régler tous les paramètres par défaut). Dans le premier exemple ci-dessus, le port est 220 hex, le canal DMA est 1 et la valeur IRQ est 5.

Les cartes Sound Blaster ne nécessitent pas obligatoirement un logiciel de pilotage. Vous devez configurer la carte pour qu'elle fonctionne correctement dans votre système. Entrez l'adresse du port, le canal DMA et la valeur IRQ de votre carte, lors du premier lancement de ce programme. Le programme a besoin de ces valeurs pour produire des paroles. S'il ne parvient pas à reconnaître votre matériel son à cause d'une ou de plusieurs valeurs mal configurées, il ne fonctionnera pas.

En général, le logiciel d'installation de votre carte produira une variable «d'environnement» qui énumère ces valeurs. A l'invite du DOS, tapez SET pour afficher toutes les variables d'environnement. Une des lignes affichées ressemblera certainement à ceci :

```
BLASTER=A220 D1 I5 T3
```

Si les valeurs que vous entrez lorsque vous lancez l'édition CD-ROM de Castles II : Siège et conquête, ne conviennent pas, le jeu tentera d'utiliser les valeurs enregistrées dans l'instruction «BLASTER=». Si ces valeurs fonctionnent, le jeu les réutilisera. Malheureusement, l'instruction «BLASTER=» peut ne pas être correcte. Aussi rencontrerez-vous peut-être un échec.

En général, le matériel Sound Blaster impose des valeurs par défaut : canal DMA, 1 et IRQ, 5 ou 7. Si votre matériel son vous pose encore des problèmes, consultez le guide d'installation de votre carte. Celui-ci doit comporter une section Dépannage qui explique en détail les différents symptômes des problèmes de DMA, d'IRQ et/ou d'adresse de port.

Q. *«Je n'entends aucun son pendant la séquence d'introduction.»*

R. La musique de la séquence d'introduction de l'édition CD-ROM de Castles II: Siège et Conquête donne sa pleine mesure avec un lecteur CD-ROM. Vous devez l'écouter avec les haut-parleurs de votre lecteur CD-ROM (un plot de casque ou une paire de connecteurs stéréo RCA) et pas avec ceux de votre carte son. Tous les systèmes MPC sont configurés ainsi automatiquement. Si votre système possède une autre configuration, il faut basculer vos haut-parleurs ou votre casque vers les sorties CD. Ecoutez ensuite l'introduction et reconnectez-les à la sortie de votre carte son pour le reste du jeu.

Q. *«Je n'entends ni musique, ni parole pendant le jeu.»*

R. Vérifiez que vos haut-parleurs ou votre casque sont bien sous tension et connectés à la sortie de votre carte son (et pas à la sortie CD de votre lecteur de CD-ROM). Après le début du programme, cliquez sur «Options» dans le Répertoire et assurez-vous que le volume de la musique est réglé sur une valeur supérieure à zéro. Vérifiez également que la fonction Parole est activée. Le jeu ne fonctionnera pas s'il ne peut pas localiser une carte son. Le problème provient donc probablement du matériel audio.

Q. *«J'entends la musique mais pas les paroles.»*

R. Après le début du programme, cliquez sur «Options» dans le Répertoire et assurez-vous que la fonction parole est réglée sur «On». Si vous possédez une machine relativement lente ou bien un lecteur CD-ROM lent, il vous faudra attendre quelques secondes pour entendre des paroles pendant le didacticiel ou durant les énigmes du jeu. Gardez également à l'esprit que vous n'entendrez aucune parole pendant le chargement des graphismes à partir du lecteur CD-ROM.

Q. *«J'ai l'impression de ne pas pouvoir gagner à ce jeu.»*

R. Tout d'abord, essayez de jouer avec le didacticiel à plusieurs reprises. Cela vous donnera les connaissances indispensables pour bien débiter. Ce jeu est très équilibré et relativement facile à jouer dès que vous en connaissez les secrets. Le problème, c'est de gagner. Pour cela, ne vous laissez jamais débiter.

INTRODUCTION

Bienvenue au monde de Castles II: Siege and Conquest. Ce jeu est destiné à tester vos talents d'administrateur, de chef militaire et de politicien. Tout au long du jeu, vous devrez préserver l'équilibre fragile des pouvoirs administratifs, militaires et politiques dans votre domaine. CASTLES II reprend l'histoire de la France du XIV^e siècle, épisode tumultueux de l'histoire européenne, qui fut marqué par la longue suite des conflits de la Guerre de Cent Ans. Ce siècle représente une période de chaos, ponctuée de luttes sanguinaires pour la reconquête de terres. Le sang mêlé des soldats anglais et français inonde le sol de France et les paysans et leurs familles sont chassés de leurs terres, violés ou tués. Les Seigneurs, possesseurs de territoires, se livrent bataille pour étendre leur royaume. Lorsqu'ils conquièrent de nouvelles terres, ils y édifient des châteaux pour affirmer leurs droits de fait sur les domaines nouvellement acquis.

Votre mission consiste à unifier les territoires mythiques de Bretagne au milieu de ces conflits sanglants avant de devenir Roi. C'est une tâche terrible, qui exige à la fois bravoure, ruse et audace. Si vous possédez ces qualités, vous pouvez affronter le défi de Castles II: Siege and Conquest!

OBJECTIF

Le but ultime de CASTLES II est d'être couronné Roi. Pour obtenir votre couronnement, vous devrez adresser une pétition au Pape pour demander qu'il appuie votre revendication au trône, un fois que votre empire, vos richesses et votre pouvoir seront suffisamment étendus. Dans l'intervalle, vous devrez préserver le bonheur de votre peuple et maintenir de bonnes relations avec le Pape. Si vous êtes proclamé Roi, le jeu est fini, vous avez gagné. Si, à un moment quelconque du jeu, c'est l'un des autres joueurs qui, après avoir adressé une pétition au Pape, est proclamé Roi, vous avez perdu la partie et sans doute aussi la vie. Vous devez choisir le Seigneur que vous désirez incarner parmi les cinq maisons rivales suivantes: les familles d'Albion, de Bourgogne, d'Anjou, d'Aragon et de Valois. L'ordinateur interprétera les rôles des quatre autres seigneurs et du Pape. Chaque partie de CASTLES II commence le 1er janvier 1312 et porte généralement sur une période de trois à dix ans. La date s'affiche automatiquement en bas et à droite de l'écran de jeu principal.

Lorsque vous avez commencé à saisir des territoires et que votre empire se consolide, vous devez y bâtir des châteaux. Tout au long du jeu, toutes sortes d'obstacles et de défis viennent souvent contrarier vos plans. Si vous parvenez à gérer vos terres avec efficacité, les effets de ces diversions s'en trouveront réduits et le trône sera à votre portée.



UTILISATION DU REPERTOIRE

Une fois la séquence d'introduction terminée, l'écran Répertoire apparaît. Appuyez sur n'importe quelle touche pour sortir de la séquence d'introduction et accéder plus rapidement au Répertoire.

Le Répertoire est le point de départ de toutes vos explorations. Vous n'êtes jamais à plus de deux clics de souris du Répertoire, vous ne pouvez donc pas vous perdre.

Le Répertoire vous permet d'accéder facilement à toutes les fonctions les plus importantes. Dans la partie supérieure de l'écran, quatre gros boutons représentent les quatre parties principales du disque. Ceux-ci vous serviront à sélectionner un didacticiel pour apprendre à jouer, afficher les séquences vidéo dans la section Référence, modifier la forme du château ou bien à jouer. Il est également possible d'activer ou de désactiver les fonctions audio du jeu au moyen du bouton «Options», ou de quitter le jeu avec «Quitter».

Tous les boutons situés dans le Répertoire et les écrans qui s'y rapportent fonctionnent de façon similaire. Le fait de placer la souris sur un bouton actif le sélectionnera. La fonction du bouton en question s'affichera alors au dessus ou en dessous. Les gros boutons sont mis en relief par un contour jaune, les petits changent de couleur. Lorsque vous cliquez sur un bouton, le contour jaune reste affiché à l'écran et l'information demandée apparaît. Par exemple, l'action de cliquer sur le troisième bouton situé dans la partie supérieure de l'écran fera apparaître une liste des chapitres du didacticiel. Vous savez que cette information fait partie du didacticiel car le bouton correspondant reste en relief. Chaque fois que vous voyez les boutons du Répertoire, vous avez la possibilité de passer à une autre section en cliquant sur son bouton. Les boutons du Répertoire restent actifs tant qu'ils sont visibles.

DIDACTICIEL

Lorsque vous cliquez sur le troisième bouton situé dans la partie supérieure de l'écran, une liste des chapitres du didacticiel apparaît. Les petits boutons se trouvent à gauche de chaque élément figurant dans la liste. Maintenant cliquez sur le premier bouton en haut de la liste. Le premier écran du didacticiel apparaît et vous présente la disposition de l'écran de jeu dans Castles II. Vous n'avez rien à faire, le guide vous propose une démonstration de Castles II. Cette présentation générale des différentes caractéristiques du jeu apporte également des renseignements précieux qui vous feront gagner du temps.

Vous avez la possibilité de passer sur ce que vous connaissez déjà. Pour ce faire, utilisez la barre de commande située dans la partie inférieure de l'écran. Cette barre de commande fonctionne exactement comme une unité de contrôle VCR. Essayez de faire passer la souris sur les boutons de la barre de commande. Comme les gros boutons du Répertoire, ces boutons se mettent en relief dès que la souris passe dessus.

Les deux flèches situées sur la barre de commande vous permettent d'avancer ou de reculer d'une page dans la présentation. Une page est un paragraphe de texte parlé ou un segment vidéo. Un bouton «Pause» carré sépare ces deux flèches. Cliquez une fois sur «Pause» pour interrompre la présentation. Le bouton reste actif. Cliquez à nouveau dessus pour reprendre la présentation. Le bouton situé à l'extrême gauche de l'écran est le bouton «Répertoire». Cliquez dessus pour revenir à l'écran principal du Répertoire. En plusieurs endroits du didacticiel, vous aurez la possibilité de prendre les choses en main et de jouer. Dans ces cas, la barre de commande disparaîtra et vous aurez le choix entre trois options : Continuer le didacticiel, Jouer ou Sortir du didacticiel. Si vous continuez, vous passerez à l'étape suivante. Si vous choisissez de jouer, vous entrerez dans le jeu au même endroit que dans le guide d'initiation. Attention, cependant : une fois que vous entrez dans le jeu, rien de ce que vous ferez n'affectera le didacticiel. Vous pourrez en reprendre le cours là où vous l'aviez quitté et voir la démonstration correspondant à cette étape du jeu. Enfin, si vous décidez de sortir du didacticiel, vous reviendrez au Répertoire.

SECTION DE REFERENCE

Pour accéder à la section de Référence, revenez au Répertoire et cliquez sur le premier bouton situé dans la partie supérieure de l'écran.

Dans cette section se trouvent une série de segments vidéo décrivant la conception du château, sa construction et la vie de tous les jours. Chaque segment vidéo peut être sélectionné en cliquant, à sa gauche, sur une photographie miniature tirée du film. Vous assisterez à la diffusion du film sur un écran de la taille du premier. Le son sera rendu par votre carte son. Pour sortir du film à n'importe quel moment, appuyez sur ECHAP. Lorsque le film est terminé, vous revenez au Répertoire avec la liste des chapitres de Référence affichée.

Dans la partie supérieure droite de l'écran de Référence se trouve un bouton «Glossaire». Si vous cliquez dessus, une liste de termes relatifs au château s'affichera. Cliquez sur le bouton situé à gauche d'un terme particulier pour faire apparaître sa définition en bas de l'écran. Pour accéder à une autre section du disque, il suffit de cliquer sur un des gros boutons, dans la partie supérieure de l'écran du Répertoire.

LIVRE DE CONCEPTION

Une fois que vous estimez avoir une connaissance suffisante de la section de Référence, cliquez sur le second bouton dans la partie supérieure de l'écran du Répertoire. Une liste de dix différentes conceptions de château s'affichera, ainsi qu'un bouton «Tout afficher». Si vous cliquez sur ce bouton, vous feuillerez les dix chapitres sans avoir à appuyer sur aucun bouton, comme un diaporama commenté. Vous pouvez également cliquer sur le bouton situé à gauche d'un nom de château pour afficher une liste de sujets spécifiques à ce chapitre et sur un autre bouton «Tout Afficher». Cliquer sur n'importe quel sujet pour y accéder directement. Il est également possible de cliquer sur «Tout Afficher» pour feuilleter tout le chapitre.

Chaque chapitre contient une brève histoire sur un château, une description de ses principales caractéristiques et une explication des avantages à le construire pendant le jeu. Vous pouvez naviguer dans ces pages comme dans le didacticiel, en utilisant la barre de commande. En outre, si vous arrivez à l'écran de Conception depuis le jeu et que vous construisez un château, un cinquième bouton apparaîtra à gauche de la barre de commande. Cette tour miniature vous permet de revenir au jeu et de construire le château que vous avez choisi. Remarquez que vous ne pouvez construire qu'un seul château d'un type donné par jeu, car chacun d'eux possède de puissants avantages.

LANCEMENT D'UN JEU

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Jeu», en haut du Répertoire, un menu de configuration apparaît. En bas de ce menu se trouvent deux boutons : «Charger» et «Jouer». Cliquez sur «Charger» pour charger un jeu sauvegardé ou effectuer les opérations nécessaires pour commencer un nouveau jeu, et cliquez sur «Jouer».

CONSTRUCTION DU CHATEAU

Vous découvrirez relativement tôt après le début du jeu la nécessité de construire un château. Vous pouvez le concevoir entièrement (voir la section «Château» de ce manuel) ou bien revoir les dix modèles existants dans le Livre de Conception. Pour accéder au chapitre «Conceptions de château», cliquez le petit bouton «Conceptions» situé dans la partie inférieure de l'écran Conception. Ce bouton vous ramène au Répertoire et affiche la liste Conception. Vous pouvez parcourir les différents modèles de château, et même en choisir un à construire. Pour construire un château, choisissez dans la liste le nom de celui qui vous intéresse. La liste des sujets qui lui correspondent s'affiche à droite de la liste des chapitres. Vous avez la possibilité d'afficher le château ou bien de choisir l'option «Construire château» dans la liste. Si vous choisissez de voir le château, un bouton «Construire Château» apparaîtra à l'extrême gauche de la barre de commande. Cliquez sur ce bouton ou sur n'importe quel autre bouton «Construire château» pour revenir au jeu. En revanche, si vous ne souhaitez pas construire un de ces châteaux, cliquez sur la gros bouton «Jeu» situé sur l'écran Répertoire pour revenir au jeu.

OPTIONS DE JEU

Vous pouvez, à l'occasion, désactiver la musique ou les effets sonores pendant la visualisation du disque ou le jeu. Cliquez sur le bouton «Options» situé à gauche de l'écran et deux boutons apparaîtront. L'un active et désactive la fonction musique, l'autre la fonction parole. Si vous souhaitez modifier un élément de menu, cliquez sur la petite flèche située à gauche de celui-ci. Normalement, la fonction parole reste activée si vous jouez ou regardez les films. En effet, sa désactivation empêche la diffusion des films et des séquences animées pendant les énigmes.

PRÉPARATIFS

Une fois le jeu CASTLES II chargé, plusieurs écrans d'introduction se succéderont pour planter le décor. Après quoi, l'écran de composition (Set-up Screen) s'affiche automatiquement, vous donnant le choix entre plusieurs options. C'est sur cet écran que vous sélectionnez le joueur (Player) dont vous désirez assumer le rôle; le niveau de difficulté (Difficulty Level): Easy (facile), Average (moyen), Hard (dur) et Impossible (impossible); si vous voulez activer les options Plots (scénarios) et Music (musique). Vous y choisissez le mode de répartition des ressources (Commodities): Balanced (équilibré), Geographical (géographique) ou Random (sélectif), et décidez si vous voulez activer (on/off) les batailles tactiques (tactical Battles) (reportez-vous au chapitre «Combat Tactique»). L'option géographique pour les ressources (Commodities) localise les produits là où l'on devrait les trouver logiquement (c-à-d., l'or et le fer dans les montagnes, le bois dans les forêts, etc.). L'option "équilibré" pour les ressources

permet à chaque joueur d'accéder à une répartition équilibrée des ressources au cours du jeu. Une fois vos choix effectués, cliquez sur «Play» pour commencer le jeu, ou sur «Load» pour charger une partie sauvegardée.

A ce moment-là, l'écran de jeu principal (Main Game Screen) apparaît. C'est là que la majeure partie du jeu se déroule. Au centre de l'écran, se trouve une carte complète du Royaume, et de ses 36 territoires. Chaque territoire possède un type de ressource particulier. En haut de l'écran sont regroupés de gauche à droite : vos différents scores (Ratings Point Pool), vos effectifs (Army) et la quantité de ressources (Commodities) dont vous disposez. Dans la partie supérieure droite de l'écran, se trouve le répertoire des tâches (Task Bars), qui sont au nombre de trois au début de la partie. En dessous, la fenêtre message (Message Window) visualise pratiquement chaque fait nouveau survenu pendant le jeu. Juste au-dessus de cette fenêtre, se trouvent quatre boutons marqués Stock, Army (armée), Relat (Relations) et Opts (Options), auxquels on accède en cliquant sur celui choisi.

ACCOMPLIR DES TÂCHES

P our comprendre parfaitement *castles ii*, il faut se dire qu'il s'agit d'un jeu basé sur le principe des tâches. Chaque chose que vous désirez faire, vous la faites en accomplissant une tâche. Il existe trois types de tâches définies par des couleurs différentes : vert pour les tâches administratives (Administrative Task), rouge pour les tâches militaires (Military Task) et bleu pour les tâches politiques (Political Task).

Pour chaque type de tâche, vous disposez d'un certain nombre de points de compétence (ability points). Vous verrez trois groupes de deux chiffres affichés dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu principal. Dans chaque groupe, le chiffre du bas représente l'évaluation (rating) générale dans cette catégorie et le chiffre du haut représente les points disponibles dans cette catégorie pour accomplir des tâches.

Votre évaluation augmentera si vous accomplissez des tâches avec succès. Par exemple, si vous accomplissez avec succès des tâches administratives, votre évaluation administrative augmentera et vous aurez davantage de points à consacrer à vos tâches futures. En outre, si vous appliquez à une tâche donnée des points d'évaluation de différents domaines (si, par exemple, vous ajoutez 2 points militaires et 2 diplomatiques aux 3 points administratifs utilisés pour construire un château), cela contribuerait à augmenter vos évaluations militaire et diplomatique.

Au début du jeu vous verrez trois barres dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu principal qui peuvent être utilisées pour accomplir les trois types de tâches (Administrative, Militaire et Diplomatique). Trois autres barres pourront s'ajouter au fur et à mesure que le jeu progresse. La barre supérieure est destinée aux tâches administratives, celle du milieu aux tâches militaires et celle du bas aux tâches politiques. Chaque barre ne peut être utilisée que pour accomplir une tâche à la fois.

Pendant qu'une tâche est en train de s'accomplir, trois chiffres apparaîtront sur le côté gauche de la barre. Ces chiffres indiquent combien de points furent consacrés à une tâche. Le chiffre situé à l'extrême gauche représente les points administratifs, celui du milieu représente les points militaires et le chiffre à droite représente les points politiques. Quand une tâche est en train de s'accomplir, la barre correspondante se remplit progressivement de gauche à droite. La tâche est accomplie quand la barre est totalement remplie. Si vous désirez répéter une même tâche, pour peu qu'elle soit disponible, vous pouvez cliquer sur la barre correspondante pour éviter de sélectionner de nouveau cette tâche dans la fenêtre. Si vous cliquez sur la barre pendant qu'une tâche est en train de s'accomplir, la fenêtre s'affiche pour visualiser le niveau d'accomplissement. Elle vous donnera également la possibilité d'annuler la tâche là où vous êtes arrivé ou de continuer en cliquant sur OK.

La vitesse à laquelle une tâche peut être accomplie est déterminée par le nombre total de points qu'on y consacre. Plus le nombre est élevé, plus vite la tâche sera accomplie. De même, quand vous accomplissez une tâche dans un certain domaine, vous devez puiser plus de points dans ce domaine que dans les deux autres. Exemple : Imaginez que vous ayez 4 points administratifs, 7 points militaires et 3 points politiques et que vous vouliez accomplir une tâche administrative. Si vous décidez d'utiliser la totalité de vos points administratifs, vous pouvez utiliser jusqu'à trois points politiques et trois points militaires. Dans un scénario de ce genre, l'addition des points militaires et politiques a pour but de vous donner plus de points au total à appliquer à la tâche administrative et donc à accélérer celle-ci.

Lorsque vous avez une évaluation de 5 dans chaque catégorie, une seconde barre vient s'ajouter pour cette catégorie dans l'écran de jeu principal. Tant que votre évaluation est à au moins 5, vous pourrez utiliser cette barre supplémentaire. Si votre évaluation tombe en-dessous de 5, vous perdrez l'usage de la seconde barre. Dans le meilleur des cas vous parviendrez à obtenir un nombre maximum de six barres (deux barres pour chaque catégorie de tâches).

CONSTRUIRE ET PROTÉGER LE ROYAUME

FONCTIONS ADMINISTRATIVES

Les fonctions administratives de votre domaine sont celles qui vous aident à construire une infrastructure solide. Ces fonctions comprennent : la récolte de céréales, la coupe du bois, le minage du fer, le raffinage de l'or et la construction de châteaux. Il est important de mettre sur pied une économie solide dès le début du jeu, étant donné que bon nombre d'autres tâches sont tributaires de certaines ressources. La tâche militaire qui consiste à recruter des archers, par exemple, nécessite de l'or et du bois !

Chaque territoire contient une ressource bien précise. Une fois que vous avez conquis un territoire, vous pouvez commencer à exploiter cette ressource. Si, par exemple, vous conquérez un territoire dont la matière première est le fer, vous pouvez accomplir la tâche administrative qui consiste à exploiter ce fer. Dès que vous aurez accompli une tâche d'exploitation (gathering task), votre stock pour cette ressource augmentera.

Si vous choisissez d'exploiter une ressource dont vous disposez dans plusieurs territoires, vous recevrez un nombre de points de cette ressource égal au nombre de territoires en question (vous devrez aussi appliquer à cette tâche le même nombre de points administratifs). En d'autres termes, si vous possédez trois territoires avec de l'or, quand vous procéderez au raffinage de cet or, vous ajouterez trois points Or à votre économie - du moment que vous utilisez au moins trois points administratifs.

De même, une fois que vous aurez construit un château assez grand sur un territoire (voir la section intitulée Le Château), lorsque vous exploiterez la ressource de ce territoire, sa production en sera doublée. Pour exécuter la tâche d'exploitation (gathering), vous pouvez utiliser le raccourci suivant : cliquez sur une des icônes ressource située dans le haut de l'écran de jeu principal. S'il est possible d'exploiter celle-ci, cette manoeuvre lancera l'exécution d'une tâche.

LE MARCHÉ NOIR

S'il est impératif que vous ajoutiez au plus vite des biens à votre économie, il est parfois utile de faire du Marché Noir (Vous pouvez accéder à l'option Black Market (Marché Noir) de la même manière que vous accédez aux ressources - c'est-à-dire par la Stock Bar - barre des Stocks). Vous pouvez échanger immédiatement un bien dont vous disposez en suffisance

contre un bien qui vous manque et ce dans une proportion de trois contre un. Cependant, soyez prudent - parfois le marché noir n'est pas un moyen fiable et vous risquez de vous faire escroquer. Si vous placez votre royaume sous contrôle policier (Policing the realm), les chances d'escroquerie sont moindres.

LE CHÂTEAU

Le meilleur moyen de consolider votre royaume et d'éviter une révolte éventuelle de votre peuple, c'est de construire un château (castle). Ceci rendra également la tâche plus difficile aux attaquants qui voudraient conquérir le territoire, étant donné qu'il est plus facile de défendre un territoire sur lequel se trouve un château.

Pour dessiner le château, cliquez sur le territoire sur lequel vous désirez le construire. Une fenêtre s'affiche et vous pourrez choisir entre l'option Visit (visiter) ou Cede (céder) (voir la section intitulée Le Pape pour de plus amples informations sur l'option Céder). Cliquez sur Visit et une carte du territoire apparaîtra à l'écran. Il faut que vous sélectionniez une zone sur laquelle il soit possible de construire. Vous ne pouvez pas construire un château sur l'eau ou sur des marécages et vous ne pouvez pas non plus construire votre château au sommet d'un arbre ou d'un rocher. Vous pourrez faire défiler la carte en cliquant sur les flèches directionnelles situées dans le coin inférieur droit de l'écran ou en cliquant sur le bord de l'écran. Si vous cliquez au centre des flèches, vous pourrez faire pivoter la carte de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois que vous aurez choisi l'emplacement idéal pour votre château, cliquez sur Design et commencez à dessiner votre château. Toutes les fonctions de dessin sont situées dans les cases en bas de l'écran. Tout d'abord, il faudra que vous plantiez votre drapeau (Keep) sur la carte - le Keep est votre signe distinctif et représente le contrôle administratif du château. Si un de vos adversaires s'en empare, vous perdrez votre château ; il est donc conseillé d'entourer votre drapeau (Keep) de murs et de tours. Pour placer le drapeau sur la carte, cliquez sur la case correspondante située dans le bas de l'écran et cliquez ensuite sur le point de la carte où vous désirez placer votre drapeau. Vous pouvez utiliser deux types de tours - Carrée (Square) ou Ronde (Round). Les tours carrées ne sont pas aussi efficaces que les rondes, car elles comportent des angles morts. Bien que les tours rondes offrent une meilleure défense, leur construction nécessite plus de temps que celle des tours carrées. Pour placer une tour, cliquez une première fois sur la case dans le bas de l'écran et une seconde fois pour la placer sur la carte. Il vous est également possible de rendre les murs plus épais ou plus minces. Comme vous pouvez vous imaginer, les murs épais offrent une meilleure défense mais leur construction dure plus longtemps que celle des murs plus minces. Pour les tours et les murs vous disposez également des options Tall (grand) et Small (petit). Lorsque vous construisez vos murs et vos

tours autour du drapeau (Keep), n'oubliez pas que vous devez vous assurer que celui-ci reste accessible. Vous ne pouvez pas construire des murs et des tours tout autour du drapeau et en empêcher l'accès ; il faut placer une porte dans le périmètre.

Si vous placez une pièce sur la carte à un mauvais endroit, utilisez l'icône X pour effacer cette pièce. De même, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en cliquant sur son bouton droit, le curseur devient effaceur. Pour revenir à l'écran principal à partir de l'écran Construire Chateau, cliquez sur Options puis sur Quitter.

(Raccourci : Si vous avez déjà placé des tours et des murs sur la carte et que vous voulez changer la sélection de l'élément, il vous suffit de cliquer sur le type d'élément que vous avez décidé de placer et le curseur choisira cet élément par défaut. Cela vous évite de devoir déplacer votre souris vers la liste d'icônes chaque fois que vous voulez placer une pièce différente sur la carte.)

C'est la taille de votre château qui détermine si vous pouvez doubler la production de vos matières premières et empêcher votre peuple de se révolter. La taille du château est mesurée selon un système de points qui dépend du choix des éléments (grand ou petit). Un grand élément vaut 3 points et un petit élément vaut 2 points. Pour pouvoir doubler la production d'une ressource, un château doit valoir au moins 50 points. Pour empêcher une révolte, un château doit valoir au moins 100 points. Lorsque vous dessinez un château, vous avez le choix parmi les options de construire suivantes : Uniform, Outward (Extérieur - commencer la construction depuis l'intérieur), Inward (Intérieur - commencer la construction de l'extérieur) et Towers First (commencer par les tours). Cliquez sur l'une de ces options et votre château sera prêt à la construction.

Si vous désirez sauvegarder le dessin de votre château, cliquez sur Save (sauvegarder) et vous pourrez réutiliser ce dessin pour un autre territoire. Si vous voulez avoir accès au dessin d'un château que vous avez sauvegardé, cliquez sur Load (charger) et vous pouvez choisir un des dessins créés et sauvegardés précédemment (avant de charger, vous devez placer votre drapeau pour indiquer l'emplacement du château).

Pour retourner à l'écran de jeu principal, cliquez sur Leave (quitter). Une fois que vous aurez dessiné le château, une minuscule icône château apparaîtra sur la carte de ce territoire. Dès que vous aurez rempli toutes les conditions nécessaires à la construction d'un château, vous pourrez cliquer sur le territoire et l'option Build Castle (construire un château) apparaîtra dans la fenêtre. Pour la tâche Build Castle, il vous faut un point Céréales, trois points Bois, un point Fer et deux points Or. Vous devez en outre consacrer au moins deux points administratifs à cette tâche.

Si vous visitez votre territoire pendant la construction d'un château, vous pourrez visualiser votre château à moitié terminé. Quand le château sera devenu assez grand pour doubler votre production (50 points), l'icône s'agrandit. Quand il sera devenu assez grand pour empêcher des révoltes dans les territoires voisins, l'icône atteint sa taille maximum.

FONCTIONS MILITAIRES

Les tâches militaires sont destinées à augmenter la puissance militaire de votre empire et de garantir l'utilisation judicieuse de cette puissance. Vous formez votre armée en exécutant des tâches militaires, telles que recruter des fantassins, des archers et des chevaliers. D'autres tâches militaires peuvent servir à renforcer votre armement en vue d'attaquer un château. Vous pouvez, par exemple, construire une baliste, une catapulte ou une tour de siège. Les deux autres tâches militaires sont : envoyer un saboteur dans un autre territoire et, bien sûr, attaquer un autre territoire.

L'ARMÉE

L'armée est votre force de frappe et, comme expliqué ci-dessus, elle se compose des fantassins, des archers et des chevaliers. Pour préserver la puissance de votre armée, il est nécessaire de recruter des troupes. Chaque fois que vous montez une attaque ou que vous êtes victime d'un sabotage, il est possible que les effectifs de votre armée s'en trouvent réduits. Il est donc important de continuer à recruter pour renforcer votre armée. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Army (armée) et ensuite cliquez sur Recr (recruter) dans la fenêtre à côté du corps d'armée dont vous désirez augmenter les effectifs. Vous pouvez lancer cette tâche plus rapidement en cliquant sur une des icônes militaires dans le haut de l'écran.

Afin de maintenir la taille de votre armée et le moral de vos troupes, vous devez les nourrir et les payer. Vous devrez consacrer un point Céréales et un point Or par an par groupe de cinq fantassins ou cinq archers que vous possédez (arrondissez à cinq). Vous devrez consacrer 2 points Céréales et 2 points Or par groupe de cinq chevaliers (arrondir également à 5). Les troupes reçoivent leur solde au printemps et sont nourries en automne. Si vous tardez à les nourrir et/ou à les payer, vous risquez un grand nombre de désertions.

ATTAQUER

Lorsque votre économie et votre armée seront assez solides, vous voudrez attaquer un autre territoire pour agrandir et enrichir votre domaine. Pour attaquer un territoire, vous aurez besoin de deux points militaires, d'une évaluation de bonheur (Happiness Rating) d'au moins trois (voir Bonheur - Happiness) et d'un point Fer (Iron). Dès que vous satisferez à toutes ces exigences et que vous voudrez passer à l'attaque, cliquez sur un territoire voisin (vous pouvez seulement attaquer les territoires limitrophes) et l'option Attack (attaquer) vous sera proposée. Une fois la barre des attaques (Attack Task Bar) remplie, vous aurez le choix entre continuer à attaquer ou rappeler vos troupes. Quand vous aurez pris votre décision, cliquez sur OK ; à présent, la tâche consistant à préparer votre armée à la bataille est achevée.

Au début du jeu, vous pourrez sélectionner l'option combats tactiques (activer (on) ou désactiver (off) l'option Tactical Battles). Si vous choisissez de vous en passer (off), l'ordinateur mènera la bataille pour vous et déterminera le vainqueur. Si vous décidez de vous en servir (on), vous pourrez contrôler davantage l'issue de la bataille, étant donné que vous pourrez manipuler vos forces individuellement (pour une description détaillée de cet aspect du jeu, voir la section intitulée Combat Tactique).

LES ARMES

Quand vous attaquez un territoire sur lequel se trouve un château, certains types d'armes peuvent augmenter vos chances de gagner la bataille. Vous pouvez les ajouter à votre arsenal à différents moments du jeu, pour peu que votre économie remplisse toutes les conditions requises et que vous possédiez assez de points de compétence.

La baliste (Ballista) est une gigantesque arbalète servant à tirer de longues traits, par exemple sur un château. Pour construire une baliste, vous devez avoir une évaluation militaire d'au moins 5 points et vous devez consacrer au moins 4 de ces points à la construction de la baliste. Vous devez en plus dépenser un point Bois, un point Fer et un point Or.

La construction d'une catapulte nécessite une quantité équivalente de ressources, mais elle nécessite en outre une évaluation militaire d'au moins 6 points dont vous devez en consacrer au moins 5 à la construction elle-même.

Une tour de siège (Siege Tower) nécessite la même quantité de ressources, mais elle exige en outre une évaluation militaire de 7 points dont vous devez en consacrer au moins 6 à la construction elle-même.

Dès que l'une de ces trois armes est disponible, elle apparaît dans la fenêtre lorsque vous cliquez sur le bouton Army (armée).

SABOTEUR

P our envoyer un saboteur dans un territoire, cliquez sur le territoire en question (ce territoire doit appartenir à quelqu'un). Cette tâche deviendra disponible dès que vous aurez une évaluation militaire d'au moins 3 points et que vous utiliserez au moins 2 de ces points ainsi qu'un point Or pour engager le saboteur. On envoie un saboteur dans le territoire d'un adversaire dans le but de détruire un aspect bien particulier de l'économie de ce territoire ou d'ébranler son armée - par exemple, en sabotant l'approvisionnement en nourriture ou en sapant le moral des troupes, ce qui les incite à désertir.

SOUMETTRE LE ROYAUME À UN CONTRÔLE POLICIER

Etant donné que vos adversaires disposent des mêmes aptitudes que vous, vous devez vous méfier de leurs saboteurs. Le seul moyen de surveiller ceux-ci, c'est de placer votre royaume sous contrôle policier. (Policing the Realm). Voilà une autre fonction militaire qui permet en général de capturer les saboteurs et les espions. En plaçant votre royaume sous contrôle policier, vous augmentez l'efficacité globale de vos tâches. Cependant, un des effets négatifs de ce contrôle policier, c'est qu'il réduit d'un point le niveau de bonheur (Happiness Level) de votre peuple (voir Bonheur).

COMBAT TACTIQUE

Une fois que vous aurez décidé de passer à l'attaque ou si vous êtes vous-même victime d'une attaque, l'écran de jeu principal sera remplacé par l'Écran de Combat Tactique (Tactical Combat Screen), à condition que vous ayez sélectionné cette option. Cet écran présente une carte du territoire dans lequel la bataille aura lieu (il y a une carte différente pour chaque territoire) et une représentation graduée des deux forces militaires qui s'affronteront.

L'échelle de la bataille apparaîtra dans le bas de l'écran. Quand cette échelle indique 1, cela signifie que chaque figure sur le champ de bataille représente une unité de l'armée. Quand elle indique 2 ou plus, cela signifie que chaque unité de l'armée est représentée par deux figures ou plus sur le champ de bataille.

A ce niveau-là du jeu, le lieu de la bataille est aussi important que la manière dont elle se déroule. Il existe de nombreux types de territoires et l'efficacité des différents corps d'armée dépend du lieu de la bataille. Les chevaliers, par exemple, se débrouillent très bien sur l'herbe ou sur la terre, mais éprouvent beaucoup de difficultés à se battre sur terrain rocailleux parce que leurs chevaux ont du mal à galoper sur un tel terrain. Comme vous pouvez vous imaginer, les chevaliers éprouvent aussi beaucoup de difficultés à se déplacer sur des terrains marécageux et boueux, vu qu'ils s'enfoncent à cause de leur poids excessif. Les archers sont plus efficaces s'ils tirent à partir d'une zone couverte, comme une forêt par exemple, dans une zone à découvert. Par contre, ils éprouvent des difficultés à atteindre leur cible dans une forêt, où ils ont plus de chance de toucher un arbre que leur ennemi. Il s'agit là de quelques effets de terrain du combat tactique. Tous les effets sont basés sur les compétences particulières d'une unité militaire dans un environnement spécifique. Si vous êtes chargé de la défense dans une bataille de terrain (qui n'a pas lieu dans un château), vous aurez la possibilité de choisir à quel endroit du territoire la bataille doit avoir lieu. Cliquez sur l'endroit de la carte où vous désirez mener la bataille et les forces armées apparaîtront à l'écran.

La première chose à faire quand on se prépare à une bataille, c'est de placer ses troupes. Pour ce faire, cliquez sur la ou les figures et ensuite cliquez sur l'endroit où vous désirez les placer. Si vous voulez déplacer tous les membres d'un corps d'armée, cliquez sur un des trois boutons situés dans le coin inférieur droit de l'écran (Infantry, Archers, Knights - Fantassins, Archers, Chevaliers)

Quand vous attaquez un château, vous ne pouvez placer des troupes que dans un certain rayon autour de ce château. Vous ne pouvez pas les placer trop près du château ni dans le château. Une des positions les plus vulnérables d'un château sont ses portes ainsi que toute brèche dans ses murs causées par une catapulte ou autre engin. Le bouton Flat (Plat) vous donne une

meilleure vue de l'intérieur du château quand vous êtes défenseur. Ainsi, vous pourrez voir où vous placez vos troupes, bien que le mode Flat vous donne l'impression que les murs se sont écroulés. Il s'agit d'une fonction pratique qui vous permet de manipuler vos forces plus facilement.

Au cours de l'attaque d'un château, si les troupes reçoivent un ordre de Melee, celles-ci tenteront d'atteindre le drapeau tant qu'il n'y aura pas d'unités ennemies à attaquer. Si les troupes qui attaquent un château ne reçoivent pas d'ordres avant la bataille, toutes les unités exécuteront automatiquement une mêlée et tous les engins de guerre se mettront en position Destroy (détruire).

Si vous défendez un château et que vous ne sélectionnez pas de commandement particulier, Melee sera choisi par défaut. La catapulte et la baliste seront situées à l'extérieur du château à des endroits propices pour créer des brèches dans les murs. Ces machines de guerre attaqueront le mur intact le plus proche jusqu'à ce qu'il soit détruit. Ensuite elles attaqueront le mur situé derrière, en avançant si nécessaire. La tour de siège attaque un mur qui n'est pas encore la cible d'une autre arme. Cette tour de siège s'avance vers un mur ou une tour et décharge quelques unités de fantassins au sommet de ce mur ou de cette tour.

Une fois votre armée en place, vous êtes prêt à vous lancer dans la bataille. Les boutons situés dans le coin inférieur droit de l'écran vous permettent de contrôler certains aspects de la bataille.

Avant de cliquer sur un de ces boutons, vous devrez sélectionner des troupes spécifiques en cliquant sur celles-ci (ou en cliquant sur un des raccourcis à la droite de l'écran). Pour attaquer une unité de l'ennemi bien particulière, cliquez d'abord sur les unités que vous voulez déployer et ensuite cliquez sur la figure de l'ennemi.

Le bouton Stand (rester en position) ordonne à vos troupes de rester en position et de combattre quiconque s'approche d'elles.

Le bouton Melee donne l'ordre aux troupes que vous avez sélectionnées de s'engager dans la bataille. Elles se mettront à la recherche de l'unité ennemie la plus proche et détruiront celle-ci, et s'il n'y en a pas à leur portée, elles détruiront le drapeau ou l'engin de siège. Destroy (détruire) est similaire à Melee, à la différence que dans ce cas-ci les forces ont l'ordre d'attaquer des engins de guerre ou des châteaux plutôt qu'une armée.

La fonction Retreat (retraite) ordonne à la force de combat restante de quitter le champ de bataille (il n'est pas nécessaire de cliquer sur une figure de l'écran avant de battre en retraite).

Le bouton Begin (commencer) lance la bataille après que vos ordres aient été donnés. La victoire sera atteinte quand certaines conditions de combat seront remplies. Pour une bataille de terrain, vous devez soit avoir tué toutes les forces ennemies, soit avoir poussé l'ennemi à battre en retraite. Si vous menez une bataille à l'intérieur d'un château, vous l'aurez gagnée quand toutes les forces ennemies auront été tuées, si l'ennemi s'enfuit ou si un nombre suffisant de vos troupes atteignent le drapeau et restent là pour une période assez longue (symbolisant la mort du commandant du château ou sa reddition). Le temps nécessaire pour s'emparer du drapeau dépend du nombre de troupes que vous avez placées autour du drapeau et de la force initiale du défenseur. Le drapeau ne peut pas être détruit par des engins de siège. Dans un combat tactique, chaque corps d'armée ainsi que chaque engin de guerre possède une utilité spécifique dans la bataille.

Les fantassins représentent votre force terrestre. Ils sont les plus performants dans les corps-à-corps et ils sont utiles pour s'emparer du drapeau ils peuvent aussi attaquer les portes et escalader les murs du château.

Les archers se débrouillent mieux dans les attaques à longue distance et moins bien dans les corps-à-corps. Ils sont formidables quand ils se battent dans un château perchés en haut d'un mur et ils peuvent aussi attaquer les portes ou escalader les murs. Plus ils sont haut et plus ils sont efficaces.

Les chevaliers sont rapides dans les batailles en rase campagne ; sinon ils sont plutôt lents. Ils sont très forts dans les corps-à-corps. Ils sont capables d'attaquer les portes d'un château mais pas d'escalader un mur.

La catapulte et la baliste sont utilisées pour détruire les murs d'un château et y ouvrir des brèches. Elles sont limitées dans leurs mouvements. La baliste est la plus faible des deux. La tour de siège sert à transporter des fantassins au sommet des murs extérieurs d'un château, ce qui permet d'éviter les flèches des archers qui tentent de le défendre. Cette arme est lente mais très puissante. Aucun des engins de siège n'est utilisé dans les combats de terrain.

FONCTIONS POLITIQUES

Les tâches politiques vous permettent d'en savoir plus sur les territoires de vos ennemis et de définir la politique qu'il convient d'adopter par rapport à vos adversaires. Les tâches Envoi d'un Eclaireur et Envoi d'un Espion sont toutes deux des missions politiques, ainsi que les actions telles que l'envoi d'un diplomate pour améliorer les relations avec l'ennemi ou le Pape, l'envoi d'un marchand pour des échanges commerciaux, l'amélioration du niveau de bonheur de la population et la réunion du conseil pour vous informer des éventuelles menaces à l'encontre de votre royaume ainsi que des relations de vos ennemis avec le Pape.

LE SYSTÈME D'ÉVALUATION DE VOS RELATIONS

La nature de vos Relations avec vos ennemis, le Pape, ainsi que le niveau de bonheur de la population sont évalués sur une échelle de neuf points. Des relations estimées à 8 ou 9 traduisent une alliance très proche et de meilleures perspectives d'échanges commerciaux avec ce groupe. Des relations estimées à 1 ou 2 traduisent un état en guerre, avec de grandes possibilités de sabotages ou d'attaques par le groupe en question.

Ces relations peuvent s'améliorer par l'intermédiaire des tâches diplomatiques (politiques), en acceptant les missions diplomatiques de l'opposant ou en exécutant des actions du scénario destinées à satisfaire les autres dirigeants. Les relations se détériorent si vous attaquez une autre faction, si vos espions et saboteurs sont capturés par l'ennemi, si vous attaquez les alliés de vos opposants ou exécutez toute action destinée à leur nuire. Les différents degrés de relations s'affichent dans la fenêtre correspondante lorsque vous cliquez sur le bouton Relat (Relations).

LE PAPE

Le Pape est la seule personne autorisée à vous sacrer roi. Il est donc indispensable d'entretenir de très bonnes relations avec lui. Ces relations peuvent s'améliorer si vous décidez d'envoyer un diplomate pour plaider votre cause et lui offrez de l'or pour montrer votre bonne foi. Si vous laissez vos relations avec le Pape se dégrader, vous risquez d'être excommunié. Dans ce cas, toutes vos négociations commerciales sont interrompues et vous ne pouvez plus envoyer de diplomates en mission chez le Pape. Le seul moyen de restaurer de bonnes relations, après avoir été excommunié, est de lui céder un de vos territoires. Cette action vous rapporte un gain de trois points.

Pour céder un territoire, cliquez sur le territoire en question et cliquez ensuite sur l'option Cede (céder). Si vous cédez au Pape un territoire sur lequel est construit un château, vos relations augmentent de quatre points. Vous pouvez donner un territoire au Pape, même si vous n'avez pas été excommunié. Dans ce cas, vos relations n'augmentent que d'un point s'il n'y a pas de château sur ce territoire, ou de deux points si le territoire comporte un château. Aucun territoire dont les frontières sont limitrophes avec l'un des états sous le contrôle du Pape ne peut lui être cédé.

BONHEUR

Le niveau de bonheur (Happiness) illustre le moral de la population ainsi que celui des troupes. Si vous laissez descendre le niveau trop bas, vous risquez la rébellion. Pour augmenter le niveau de bonheur, vous pouvez utiliser la tâche Bonheur pour laquelle vous devez sacrifier 2 points Politiques, 1 point Céréales, 1 point Bois et 1 point Or. Si cette tâche est menée à bien, le niveau de bonheur de la population augmente d'un point. Si vous perdez une attaque que vous avez lancée, votre niveau de bonheur diminue. Si vous êtes attaqué et que vous perdez, votre niveau de bonheur peut diminuer, mais pas forcément. Si, par contre, votre attaque est couronnée de succès, votre niveau de bonheur augmentera. Le niveau de bonheur diminue si vous exercez un contrôle policier sur votre royaume. Dans un état policé, la population est sous surveillance constante et les habitants n'apprécient guère le poids de cette surveillance ni les accusations lancées par un gouvernement plus que vigilant.

Le seul moyen d'éviter un mécontentement de la population dans un état soumis à un contrôle policier est de chercher à gagner des points de bonheur simultanément.

ENVOI D'UN ECLAIREUR

L'envoi d'un éclaireur est fortement recommandé avant d'attaquer un autre état ou d'envoyer un saboteur pour vérifier qui est à la tête de ce territoire. L'éclaireur rapporte les informations suivantes : qui gouverne le royaume convoité, ses ressources et s'il est doté d'un château ou non. L'envoi d'un éclaireur nécessite un point Politique. Pour exécuter cette action, cliquez sur le territoire concerné, puis cliquez de nouveau sur Scout (éclaireur) quand celui-ci s'affiche dans la fenêtre de l'écran. Il est utile d'envoyer un éclaireur sur un même territoire plus d'une fois avant l'attaque réelle, vu que les rois ont parfois des règnes éphémères.

ENVOI D'UN ESPION

L'envoi d'un éclaireur vous renseigne sur l'un des territoires de votre opposant, alors que l'envoi d'un espion vous rapporte des informations sur tout son royaume. Pour cette tâche, il vous faut bénéficier d'une estimation politique d'au moins 3 points. Vous devrez sacrifier

au moins deux de ces trois points ainsi qu'un point Or pour son exécution. Si vous désirez utiliser cette fonction, cliquez sur l'un des territoires de votre adversaire. Puis cliquez sur le bouton Spy (espion) qui s'affiche dans la fenêtre à l'écran. Si l'espion remplit sa mission avec succès, vous serez informé du nombre de territoires qui sont aux mains d'un autre joueur, ainsi que de leur situation géographique, de la taille de l'armée et du niveau de bonheur de la population. Cependant, si votre espion pénètre dans un royaume soumis à un contrôle policier, ses chances de réussir sont fortement réduites. Si votre adversaire réussit à capturer votre espion, toutes vos relations avec lui seront rompues.

MARCHANDS

Les marchands (Merchants) sont très utiles si vous désirez augmenter vos provisions dans une catégorie de ressources sans pouvoir les récolter à un moment précis ou si vous préférez ne pas risquer une transaction sur le marché noir. Vous pouvez envoyer un marchand négociateur avec un adversaire ou avec le Pape. Ses chances de succès sont d'autant plus grandes si vous entretenez des relations amicales avec le territoire concerné ou si vous consacrez un grand nombre de points politiques à cette tâche. Pour utiliser cette fonction, cliquez sur le territoire avec lequel vous négociez, puis sur le bouton Merchant (marchand) dans la fenêtre qui s'affiche à présent. Pour cette tâche, il vous faut une estimation politique d'au moins trois points et vous devrez consacrer au moins deux de ces points à son exécution.

DIPLOMATES

Pour améliorer vos relations avec tout autre joueur ou avec le Pape, vous pouvez leur envoyer des diplomates. Pour cette tâche, il vous faut bénéficier d'une évaluation politique d'au moins trois points et vous devrez consacrer à cette tâche au moins deux de ces points plus un point Or. De même que pour la fonction Marchands, le nombre de points politiques que vous consacrez à cette tâche augmente les chances de succès de la mission diplomatique. Le diplomate est envoyé en territoire étranger dans le but d'offrir ou de négocier de l'or pour améliorer les relations diplomatiques avec le territoire en question. S'il réussit sa mission, vos relations avec ce joueur s'améliorent d'un point. La mission du diplomate peut également consister à demander de l'or à un territoire avec lequel vous entretenez des relations de bon voisinage, ceci ayant pour but de relancer votre économie. Dès que les conditions requises pour envoyer un diplomate en mission sont remplies, l'option apparaît dans la fenêtre après que vous ayez cliqué sur le bouton Relat (relations). Pour exécuter cette fonction, cliquez sur le bouton Diplomat (diplomate) en face du personnage à la tête du territoire concerné. Les options de négociations s'affichent dans la fenêtre à l'écran. Cliquez sur les flèches pour sélectionner les différents niveaux de négociation que vous désirez proposer par l'intermédiaire de votre diplomate. Vous pourrez, entre autres, déterminer, si vous le voulez, la

quantité d'or que vous offrez (ou demandez). Vous pouvez aussi proposer au souverain concerné un traité d'alliance. Lorsque votre proposition est fin prête, cliquez sur OK pour valider votre choix.

CONSEIL

Réunir le Conseil (Council) vous permet de prendre connaissance des informations rassemblées par les membres de votre conseil exécutif. C'est tout simplement un rapport sur le royaume entier. Une fois cette tâche achevée, vous connaissez le niveau de chaque joueur, la nature de vos relations avec le Pape et si certains territoires sont au bord de la rébellion. Cette option s'affiche dans la fenêtre lorsque vous cliquez sur le bouton Relat pour peu que les conditions minima soient remplies. Pour réunir le conseil, il vous faut dépenser 3 points Politiques, 1 point Céréales et 1 point Or.

Lorsque cette tâche est accomplie, les résultats sont affichés sous forme de tableau dans la fenêtre à l'écran. Cette liste indique les noms des joueurs et leur classement. Si un joueur est classé 8 ou 9 dans ses relations avec le Pape, il est «Blessé» (bêni). En dessous des différentes évaluations figurera la condition des territoires qui constituent votre royaume, par exemple si l'un d'eux est au bord de la rébellion.

GAGNER LE JEU

Votre score est affiché dans la fenêtre message située dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque vous avez atteint un score d'au moins 7000 points, vous avez le droit de revendiquer le titre de roi auprès du Pape.

Pour revendiquer ce titre, cliquez sur le bouton Claim (revendiquer) quand cette option devient disponible dans le menu Relations. Une fois votre revendication déposée, vous devez maintenir un nombre de 7000 points minimum. Si vous pouvez conserver ce total pendant 4 ou 5 mois ordinateur, vous serez déclaré roi et vainqueur.

Cependant, lorsque vous revendiquez le droit à la couronne, vous êtes loin de gagner le soutien des autres joueurs, et vos relations diplomatiques avec ceux-ci se détériorent immédiatement. Même vos alliés préféreront prendre la décision de vous attaquer plutôt que risquer de perdre le trône.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES DE CASTLES II

MESSAGES/SCÉNARIOS

Au cours du jeu, vous recevrez régulièrement la visite de messagers qui vous apporteront des informations que vous pourrez lire dans la fenêtre message. Certains scénarios (Plots) mettront à l'épreuve vos qualités de dirigeant et de diplomate. Vous serez appelé à résoudre diverses situations à l'aide d'un certain nombre d'éléments qui vous seront proposés. Ces scénarios peuvent bouleverser vos plans et votre destin, pour le meilleur et pour le pire. Vous vous ferez de nouveaux amis ou ennemis, qui vous aideront, ou vous empêcheront, d'accéder au trône de Bretagne. Il vous faudra peut-être faire face à des problèmes extérieurs à la Bretagne. Vous pourrez également découvrir des trésors, affronter des catastrophes naturelles ou être contraint à conclure des alliances délicates. Clips vidéo: Une des nouveautés de CASTLES II apparaît dans la fenêtre message à différents moments du jeu. Lorsque vous vous préparez à une attaque, par exemple, la fenêtre principale affichera, l'espace de quelques secondes, une scène de film sous forme d'image numérisée représentant des troupes qui se préparent au combat. Plusieurs scènes extraites de films ont été spécialement choisies pour s'intégrer dans certaines situations susceptibles de se produire au cours du jeu. Cette fonction peut être activée ou désactivée en début de jeu.

STRATÉGIE À LONG TERME

Le but ultime de castles ii est de survivre assez longtemps pour devenir roi. Une fois que vous aurez établi votre fief, il sera temps de mettre votre stratégie générale à l'épreuve. Comme indiqué précédemment, concentrez-vous sur les éléments que vous trouvez les plus importants. Il existe plusieurs manières de gagner dans castles ii et ce jeu est d'autant plus intéressant si vous les découvrez vous-même.

1. Constituez une réserve de points supplémentaires avant de Revendiquer (Claim). Une fois que les autres joueurs auront eu vent de votre couronnement imminent, ils deviendront de plus en plus agressifs à votre égard. Le fait de revendiquer (Claim) nuit à vos relations avec tous les autres joueurs. Cela peut très vite vous entraîner dans une guerre. Assurez-vous que la perte de points due à l'affaiblissement de vos relations avec chaque joueur, ainsi que la perte éventuelle de territoires due aux attaques que vous subirez, ne seront pas si graves que le Pape décide de rejeter votre demande.

2. Il est très délicat de décider quel moment est le plus propice pour Revendiquer (Claim). Si vous êtes le premier à essayer, tous les joueurs vont tenter à tour de rôle de vous renverser.

Attendre que quelqu'un d'autre revendique le premier est aussi assez risqué, parce qu'il se peut que vous n'avez pas assez de temps ou de puissance pour le renverser et si d'autres joueurs font leur revendication (claim) entretemps, le jeu sera transformé en mêlée générale.

TÂCHES ADMINISTRATIVES (ADMINISTRATIVE TASKS)

RÉCOLTE DE CÉRÉALES (HARVEST GRAIN)

Pour pouvoir récolter des céréales (Grain) il faut dépenser au moins un point Administratif (Administrative Point) par champ de céréales (Grain territory) moissonné. S'il y a un château sur un champ de céréales, il vous faudra dépenser un point administratif supplémentaire pour obtenir les céréales supplémentaires.

COUPE DU BOIS (CUT TIMBER)

Pour pouvoir couper du bois (Cut Timber) il faut que vous dépensiez au moins un point Administratif (Administrative Point) par terrain boisé (Timber territory) utilisé. S'il y a un château sur un terrain boisé, il vous faudra dépenser un point administratif supplémentaire pour obtenir le bois supplémentaire.

MINAGE DU FER (MINE IRON)

Pour pouvoir exploiter une mine de fer (Mine Iron) il faut que vous dépensiez au moins un point Administratif (Administrative Point) par mine de fer (Iron territory) exploitée. S'il y a un château sur le territoire de la mine, il vous faudra dépenser un point administratif supplémentaire pour obtenir le fer supplémentaire.

RAFFINAGE DE L'OR (REFINE GOLD)

Pour pouvoir raffiner de l'or (Refine Gold) il faut que vous dépensiez au moins un point Administratif (Administrative Point) par mine d'or (Gold territory) exploitée. S'il y a un château sur le territoire de la mine, il vous faudra dépenser un point administratif supplémentaire pour obtenir l'or supplémentaire.

CONSTRUCTION DU CHÂTEAU (BUILD CASTLE)

Pour pouvoir construire un château (Build Castle) il faut que vous ayez une évaluation administrative (Administrative Rating) minimale de 3. Il vous faut consacrer au moins 2 points Administratifs (Administrative Points) à cette tâche, en plus d'un point Céréales (Grain), 3 points Bois (Timber), 1 point Fer (Iron) et 2 points Or (Gold).

TÂCHES MILITAIRES (MILITARY TASKS)

CONTRÔLE POLICIER DU ROYAUME (POLICING THE REALM)

Pour pouvoir placer le royaume sous contrôle policier (Policing the realm) il faut dépenser au moins un point Militaire (Military Point). Pendant l'exécution de cette tâche, toutes les autres tâches se déroulent de manière plus efficace et les chances d'attraper un espion ou un saboteur augmentent. Une fois que cette tâche est accomplie, le niveau de bonheur (Happiness Level) de la population diminue d'un point.

RECRUTEMENT DES FANTASSINS (RECRUIT INFANTRY)

Pour pouvoir recruter des fantassins (Recruit Infantry), il faut dépenser au moins un point Militaire (Military Point); il faut en outre dépenser un point Fer (Iron) pour armer les troupes, ainsi qu'un Point Or (Gold) comme prime de recrutement. Une fois que la tâche est accomplie, une unité de fantassins vient s'ajouter à l'armée.

RECRUTEMENT DES ARCHERS (RECRUIT ARCHERS)

Pour pouvoir recruter des archers (Recruit Archers), il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 2. Il faut que vous dépensiez au moins un de ces points militaires (Military Points) pour cette tâche, plus un point Bois (Timber) pour équiper les archers d'arcs et de flèches et un point Or (Gold) comme prime de recrutement. Une fois que la tâche est accomplie, une unité d'archers vient s'ajouter à l'armée.

RECRUTEMENT DES CHEVALIERS (RECRUIT KNIGHTS)

Pour pouvoir recruter des chevaliers (Recruit Knights) il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) d'au moins 6. Il faut dépenser au moins un de ces points militaires (Military Points) pour cette tâche, plus un point Céréales (Grain) pour nourrir le chevalier, son cheval, ainsi que son escorte. Il faut en outre consacrer un point Fer (Iron) pour doter le chevalier d'une armure, ainsi qu'un point Or (Gold) comme prime de recrutement. Une fois que la tâche est accomplie, un chevalier vient s'ajouter à l'armée.

CONSTRUCTION D'UNE BALISTE (BUILD BALLISTA)

Pour pouvoir construire une baliste (Build Ballista), il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 5. Il faut dépenser au moins 4 de ces points militaires (Military Points) pour la tâche en question, plus un point Bois (Timber) et d'un point Fer (Iron) pour construire la baliste et un point Or (Gold) pour payer la construction. Une fois

que la tâche est accomplie, une baliste vient s'ajouter à l'armée. Une armée ne peut avoir qu'une baliste à la fois.

CONSTRUCTION D'UNE CATAPULTE (BUILD CATAPULT)

Pour pouvoir construire une catapulte (Build Catapult), il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 6. Il faut dépenser au moins 5 de ces points militaires (Military Points) pour la tâche en question, plus un point Bois (Timber) et d'un point Fer (Iron) pour construire la catapulte et un point Or (Gold) pour payer sa construction. Une fois que la tâche est accomplie, une catapulte vient s'ajouter à l'armée. Une armée ne peut avoir qu'une catapulte à la fois.

CONSTRUCTION D'UNE TOUR DE SIÈGE (BUILD SIEGE TOWER)

Pour pouvoir construire une tour de siège (Build Siege Tower), il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 7. Il faut dépenser au moins 6 de ces points militaires (Military Points) pour la tâche en question, plus un point Bois (Timber) et d'un point Fer (Iron) pour construire la tour de siège et un point Or (Gold) pour payer sa construction. Une fois que la tâche est accomplie, une tour de siège (Siege Tower) vient s'ajouter à l'armée. Une armée ne peut avoir qu'une tour de siège à la fois.

ATTAQUE D'UN TERRITOIRE (ATTACK)

Pour pouvoir monter une attaque contre un territoire, il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 2, ainsi qu'un niveau de bonheur (Happiness Level) de 3 ou plus. Il faut dépenser au moins 2 points militaires (Military Points) pour la tâche, ainsi qu'un point Fer (Iron) pour équiper l'armée. Cette tâche consiste en la formation des troupes, le rassemblement des provisions nécessaires et la marche de l'armée vers le territoire à attaquer. Vous pouvez seulement attaquer un territoire qui est limitrophe d'un de vos propres territoires. Une fois que cette tâche est accomplie, cette armée sera dans la possibilité de monter à l'assaut de l'ennemi.

ENVOI D' UN SABOTEUR

Pour pouvoir envoyer un saboteur ou une équipe de saboteurs à l'attaque d'une province appartenant à l'ennemi, il faut que vous ayez une évaluation militaire (Military Rating) minimale de 3. Il faut dépenser au moins 2 de ces points militaires (Military Points) pour cette tâche, en plus d'un point Or (Gold) pour payer le(s) saboteur(s). Si cette tâche est accomplie avec succès, les stocks de l'ennemi seront réduits ou certaines de ses unités seront démoralisées

ou dispersées. Si le royaume est placé sous le contrôle policier de l'ennemi, il y a de fortes chances que le ou les saboteurs seront pris. Si un saboteur est pris, vos relations avec l'ennemi s'en trouveront affaiblies.

TÂCHES POLITIQUES (POLITICAL TASKS)

ENVOI D'UN ÉCLAIREUR (SCOUTING)

Pour envoyer un éclaireur (Scouting) dans un territoire, il faut dépenser au moins un point Politique (Political Point). Une fois que la tâche est accomplie, des informations concernant les matières premières et la possession de la province vous seront révélées. Vous ne pouvez envoyer un éclaireur sur un territoire que s'il est limitrophe d'un territoire que vous possédez déjà.

ENVOI D'UN ESPION (SPY)

Pour envoyer un espion (Spy), il faut que vous ayez une évaluation politique (Political Rating) minimale de 3. Il faut dépenser au moins 2 points politiques (Political Points) pour la tâche et un point Or (Gold) pour payer l'espion. Si cette tâche a été accomplie avec succès, le joueur pourra voir les territoires de l'ennemi, la taille de son armée et son niveau de bonheur (Happiness Level). Si c'est l'ennemi qui exerce le contrôle policier sur le royaume, il y a de fortes chances que l'espion soit pris. Si l'espion est pris, vos relations avec l'ennemi s'en trouveront affaiblies.

ENVOI D'UN DIPLOMATE

Pour envoyer un diplomate à un joueur, il faut que vous ayez une évaluation politique (Political Rating) minimale de 3. Vous devez consacrer au moins 2 de ces points politiques (Political Points) à cette tâche, ainsi qu'un point Or (Gold) pour couvrir les frais de déplacement de votre diplomate. Quand il est envoyé en mission, le diplomate a un grand choix de possibilités dans le cadre desquelles il peut négocier. Plus vous consacrez de points politiques à cette tâche, plus le diplomate sera efficace.

ENVOI D'UN MARCHAND (MERCHANT)

Pour envoyer un marchand (Merchant) négocier avec un autre joueur, il faut que vous ayez une évaluation politique (Political Rating) minimale de 3. Vous devez consacrer au moins 2 de ces points politiques (Political Points) à cette tâche. Quand vous envoyez ce marchand, vous décidez ce que vous offrirez ainsi que la monnaie d'échange. Plus vous consacrez de points politiques à cette tâche, plus vous augmentez vos chances de réussir. Les bonnes

relations que vous entretenez avec le joueur avec lequel vous avez l'intention de négocier vous aideront à faire de bonnes affaires.

AUGMENTATION DU BONHEUR (HAPPINESS)

Pour augmenter le niveau de bonheur (Happiness Level) de votre population, il vous faut consacrer au moins 2 points politiques (Political Points). Vous devrez en outre dépenser un point Céréales (Grain) pour nourrir votre peuple, un point bois (Timber) devra être consacré aux travaux publics et un point or (Gold) distribué aux pauvres. Une fois que cette tâche sera accomplie, votre niveau de bonheur augmentera d'un point.

CONVOCATION D'UN CONSEIL (COUNCIL)

Pour réunir un Conseil (Council), il vous faut consacrer 3 points politiques (Political Points). Vous devez en outre utiliser un point Céréales (Grain) pour nourrir le conseil pendant sa session, ainsi qu'un point Or (Gold) pour couvrir les frais de déplacement. Tout joueur qui accomplira cette tâche avec succès aura accès à des informations sur le classement des joueurs dans le jeu, pourra savoir quel joueur est Béni (Blessed) et lequel est Excommunié (Excommunicated), et lesquelles de ses provinces sont au bord de la révolte.

Si, dans la période de quatre-vingt-dix jours suivant la date d'achat, vous avez un problème quelconque avec le produit, veuillez la retourner au magasin. Après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez renvoyer le programme logiciel à Interplay Productions à l'adresse indiquée ci-dessous, et à condition que la défectuosité ne soit pas due à l'usure normale, Interplay vous remplacera le logiciel. Pour obtenir une disquette de remplacement, vous devez mettre le support défectueux (avec l'étiquette du produit original) dans un emballage protecteur et y joindre: (1) un chèque de 10 livres sterling (pour les frais de port et l'emballage), (2) une brève description du défaut rencontré. (3) le reçu original ou l'adresse du détaillant, et (4) votre address.

Nous vous recommandons d'envoyer votre logiciel en recommandé à l'adresse suivante:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
71 MILTON PARK, ABINGDON
OXON, OX14 4RR
U.K.



Produced and distributed by Dice Multi Media Europe B.V., Verlangde Lageweg 19, 1629 PM Hoom, The Netherlands
under license from Interplay Productions Ltd. (Email: europe@interplay.com) ©1992 Interplay Productions, Inc.
All rights reserved. Castles II: Siege & Conquest is a trademark of Interplay Productions. Printed in EU.



DMM 004396